

LES RELATIONS JOUEUR - JOUEURS

1. ANALYSE DE L'ACTIVITE

1.1. : Remarques

La didactique et la pédagogie d'une APS s'appuient inéluctablement sur la conception explicite ou implicite que nous avons de cette activité. Pour nous, les sports collectifs s'organisent à partir de **l'opposition**, prioritaire, indispensable et source de tout progrès. Elle est à l'origine de la **coopération** c'est à dire des interactions, entre ce que R.

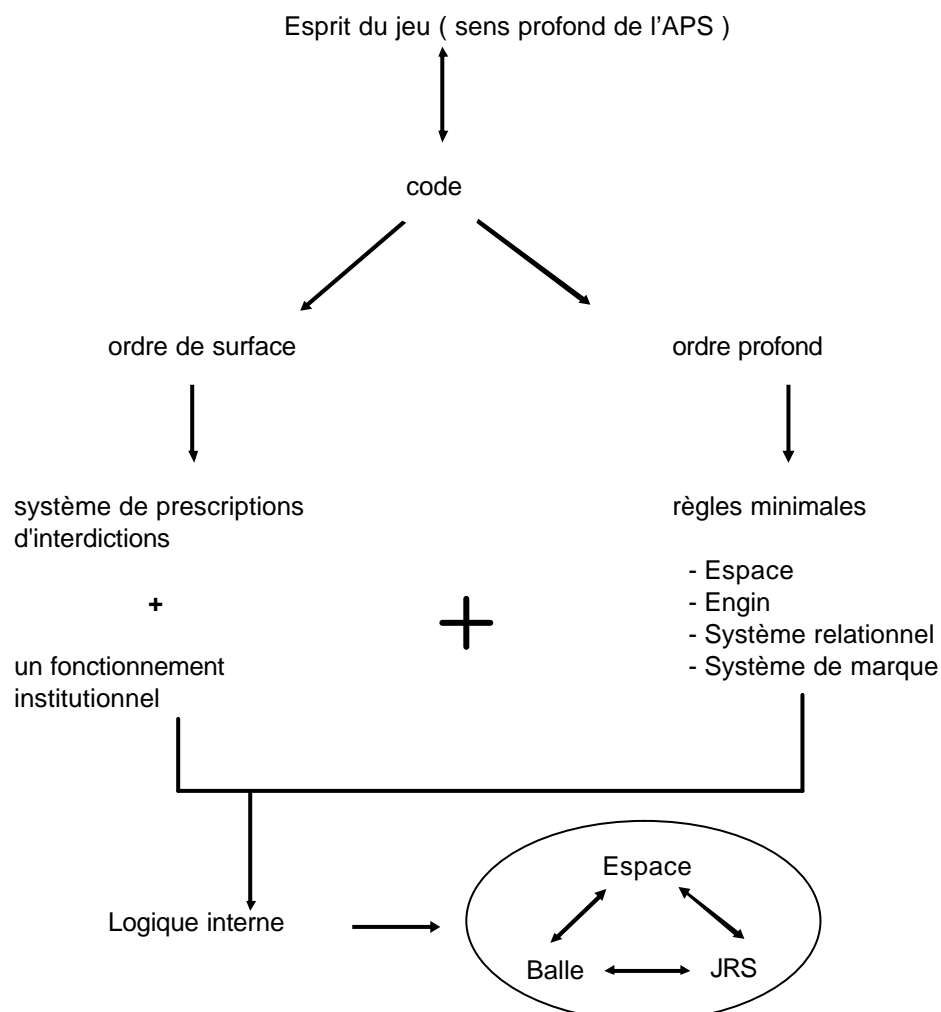
DELEPLACE (1972) nomme le plan collectif total, le plan collectif de ligne, le plan homme à homme.

Le joueur **se construit** à partir de **son activité** dans des situations de jeu qui lui imposent un certain nombre de **problèmes stratégiques à résoudre**.

Les solutions passent par un ajustement entre :

- Des prises d'information (anticipation / coïncidence, mobilité des joueurs)
- Des choix à opérer (décisions stratégiques la plupart du temps en situation d'urgence)
- Des pouvoirs moteurs disponibles (équilibre, coordination, organisation posturale)

1.2. : Modèle d'analyse



Toute APSA se définit par un certain nombre de règles dites constitutives ou **minimales** qui précisent :

- la manière de "jouer" l'engin
- le système de score
- la nature et l'utilisation de l'espace de jeu
- Le type de relations motrices entretenues avec le partenaire et l'adversaire.

1.3. : qu'est ce que le football ?

- La balle ne peut être jouée avec les membres supérieurs
- On marque en "perforant" une cible verticale généralement gardée
- L'espace de jeu est limité, variable (hors jeu) et interpénétré
- L'action physique sur l'adversaire ne peut être qu'une conséquence de l'action sur la balle.

De ces règles découlent les **caractéristiques** suivantes :

- Le jeu au pied :

La balle ne peut être tenue, et la "surface" de manipulation est malhabile, imprécise.

- Espace de jeu :

Distance but - but >100m ;

Surface théorique par joueur : 300m²

Cible de surface réduite qu'il faut attaquer au centre ;

L'axe but - but oriente le jeu.

- Pas d'action sur l'adversaire :

Défense par interception

Ces caractéristiques imposent ce que PARLEBAS appelle **la logique interne de l'activité**, c'est à dire un ensemble de comportements pertinents, logiques par rapport aux contraintes du jeu.

- **Jeu de circulation de balle.**

En effet la balle n'étant pas tenue, sa conservation implique des actions particulières, notamment en ce qui concerne les fonctions de porteur ou de non porteurs.

Rôle du porteur : recevoir loin pour gagner du temps

protéger sa balle (corps obstacle)

mobiliser tout son corps pour jouer la balle (rapport corps - balle adapté)

Rôle du non porteur : aider en se démarquant, en organisant un réseau dans l'espace proche, voire par la mise en place d'un jeu sans ballon.

- **Jeu de progression et de repli**

La longueur du terrain, ajoutée à la difficulté de conserver le ballon font que l'essentiel du jeu va consister à aller d'un but à l'autre, d'où le rôle très important des joueurs "milieux de terrain".

- **Jeu qui facilite la défense**

Peu d'incertitude sur le comportement, quant à l'issue de l'attaque par rapport à la cible.

- **Jeu qui s'organise par rapport à l'axe but – but**

C'est la véritable base de référence pour la "lecture" du jeu". Chez les joueurs peu expérimentés la circulation de la balle se fera le plus souvent de la périphérie vers l'axe, au risque d'encombrer cette zone du terrain.

- **Jeu "très vite" organisé**

La surface d'évolution est trop importante pour un jeu "libre" d'où l'impérieuse nécessité d'une répartition plus ou moins rationnelles des fonctions, notamment celles d'attaquants et de défenseurs.

1.4. : La situation de référence.

Définition : Situation réduite qui comprend les éléments fondamentaux de l'APS

- le 3/3 envisage l'ensemble des relations
- Le 5/5 permet de surcroît l'utilisation d'espace plus riche.

Au-delà de cinq joueurs, la nécessité de mettre en place un système de jeu modifie fortement la nature de cette relation.

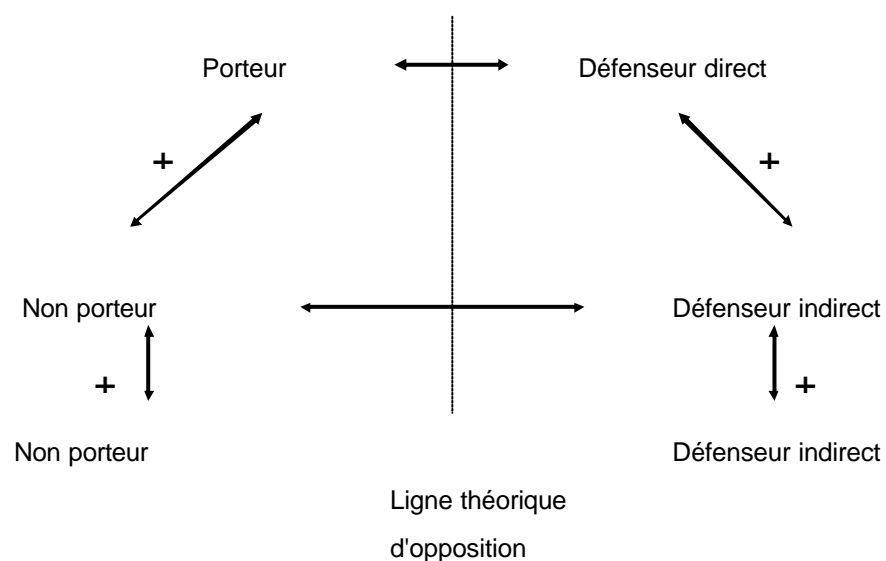
2. SYSTEME RELATIONNEL

2.1. : Définition

C'est l'ensemble des relations de coopération ou d'opposition qui existent entre les différents joueurs.

- relations d'opposition
- relations de coopération offensive
- relations de coopération défensive

2.2. : Modélisation de la relation



2.3. : Analyse des relations d'opposition et de coopération :

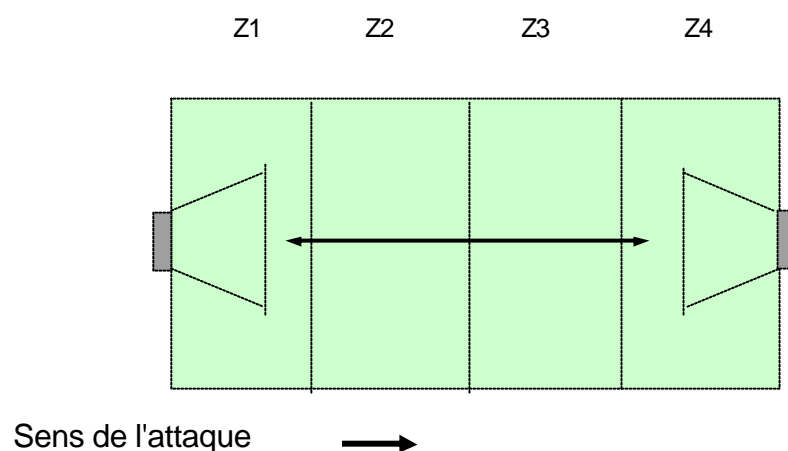
Comme le montre le schéma, **la relation centrale, unique** à partir de laquelle s'organise le jeu est la relation duelle, relation de combat pour la conservation ou la récupération de la balle.

A partir de ces deux joueurs se mettent en place des solutions d'entraide en défense (couverture) et en attaque (appui, soutien). Enfin les joueurs momentanément moins concernés échafaudent des projets de jeu en anticipant sur les circulations de balle à venir.

3. ORGANISATION SPATIALE ET TEMPORELLE

3.1.: Espace géographique.

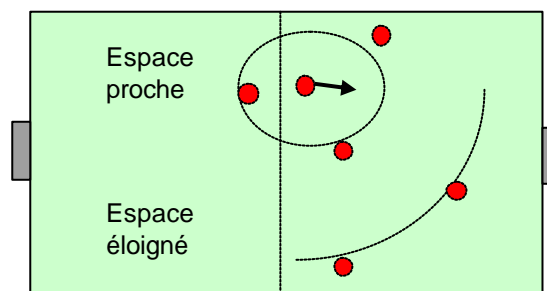
- Z1 : zone de défense basse
- Z2 : zone de défense haute
- Z3 : zone de préparation
- Z4 : zone de finition



3.2. : Espace lié à la balle.

En attaque

- Espace proche
- Espace éloigné



L'espace proche est formé par le premier rideau de joueurs autour du porteur.

Les joueurs en **appui** : placés dans l'espace avant ou latéral du porteur. Ils ont pour fonction principale d'aider le possesseur du ballon afin d'en assurer la conservation et la **progression**.

Les joueurs en **soutien** : placés en arrière du porteur, leur rôle est d'offrir une solution de **recours**

(sécurité). De par leur position en repli, ils sont généralement démarqués et peuvent donc, soit réorienter le jeu, soit pénétrer balle au pied dans un espace libre pour créer un nouveau point de fixation, soit tirer au but.

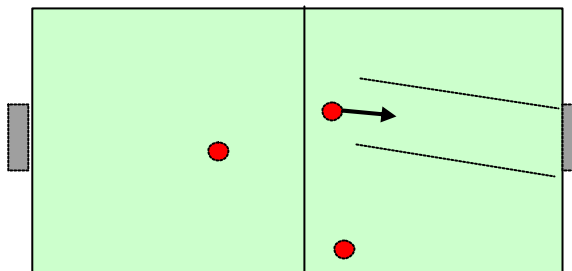
L'espace éloigné : c'est l'espace occupé et utilisé par le deuxième ou troisième rideau offensif. L'objectif des joueurs est de maintenir une organisation **équilibrée** tout en **perturbant** le système adverse.

3.3. : Espace lié à la balle et aux cibles c'est à dire :

les espaces de jeu direct et indirect :

Le **couloir de jeu direct** est l'espace qui relie le ballon au but.

Le reste du terrain est l'**espace de jeu indirect**



3.4. : En défense :

- L'espace proche est constitué par le ou les joueurs qui "harcèlent" le porteur, par ceux qui pressent sur les joueurs proches en appui du porteur, par ceux qui couvrent.
- L'espace éloigné est occupé par des joueurs qui réorganisent continuellement le système défensif

4. LES ACTIONS A MENER OU LES COMPETENCES A DEVELOPPER :

4.1. s'opposer

S'opposer avec ballon : **le duel**

Porteur	Conserver, Fixer, Eliminer	Empêcher le tir, Récupérer, Flotter	Défenseur
Attaquant Non porteur	Se démarquer Emmener le défenseur	Marquer, surveiller Fixer, Orienter, Mettre Hors Jeu	Défenseur

4.2. aider

En attaque	se démarquer appui, soutien	couvrir le joueur qui prend en charge le porteur	En défense
------------	--------------------------------	---	------------

4.3. re-construire ou les relations d'entraide futures

En attaque	<ul style="list-style-type: none"> • Se signaler, se replacer comme relais possible, • Se pré-orienter. • Anticiper pour construire 	<ul style="list-style-type: none"> • Se replacer par rapport aux choix tactiques. • Etre prêt à contre attaquer. 	En défense
------------	--	--	------------

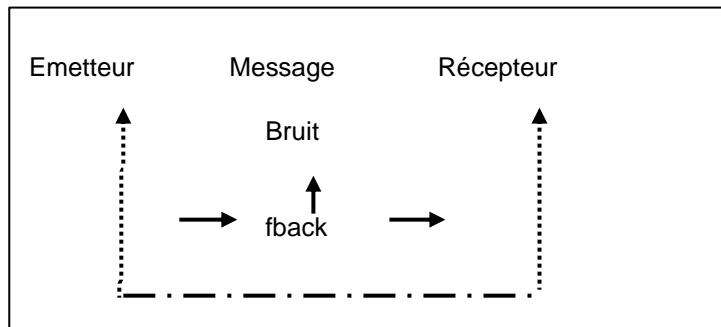
5. PROBLEMES COGNITIFS A RESOUDRE PAR LE JOUEUR :

5.1.: S'informer.

Pour être efficace, une action doit être coordonnée à celle de ses partenaires et adaptée à celles des adversaires. Pour cela, dans une équipe, les joueurs utilisent des repères communs afin de parvenir à une lecture du jeu identique. Les différents indices sont fournis par :

- la balle
- le système de jeu
- L'action des partenaires et adversaires.

Remarque : la recherche systématique et permanente d'informations sur le déroulement du jeu est une des fonctions prioritaires des acteurs.



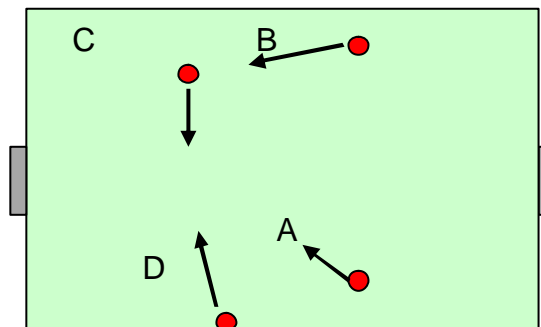
5.2. : Communiquer.

Modèle simplifié d'un acte sémique.

Les messages proviennent d'émetteurs nombreux et divers et prennent des formes différentes : indices, signaux, symboles. L'acte réalisé volontairement pour communiquer est **l'appel de balle**. Son interprétation dépend à la fois de ses caractéristiques (variation de la vitesse et forme du trajet parcouru), ainsi que de l'analyse des conditions de jeu retenues par ses partenaires (représentation, expérience..)

Exemple : Si l'on s'intéresse au joueur A porteur balle :

1. signification nulle
2. signal de C pour recevoir
3. action de pour libérer un espace pour B
4. faire croire à un appel de C pour B alors qu'il est pour D etc...



Nous voyons sur cet exemple limité et simple que beaucoup de lectures sont possibles ; qu'elles dépendent du niveau d'analyse du récepteur, de sa capacité à interpréter et à **lire des ensembles**. De plus, l'interprétation des messages est difficile car signifiant et signifié se regroupent dans une même action.

Enfin les conditions de jeu, sans cesse mouvantes, impliquent des situations changeantes donc très difficiles à "lire".

Les décisions se font sur des **espaces virtuels**.

5.3. Décider - Anticiper.

Il faut savoir que dans un sport collectif où la balle n'est pas tenue, les prises de décisions se font toujours dans l'urgence. Le temps dont dispose un joueur est toujours inférieur au temps nécessaire à une prise d'information complète et à une analyse poussée : Temps disponible < temps requis.

Pour gérer les incertitudes de l'activité (spatiale, temporelle, événementielle), le joueur doit "gagner du temps" pour s'informer et donc **anticiper**.

Anticiper, c'est prévoir les événements à partir d'une lecture rapide de l'environnement.

C'est donc "pré-percevoir, pré-décider, pré-agir". PARLEBAS

6 : ENSEIGNER / APPRENDRE :

6.1: Problématique.

Gagner du temps pour mieux s'informer, décider et pré-agir.

Gérer les incertitudes en anticipant, ceci pour communiquer et construire le jeu.

6.2. : Les situations pédagogiques

Elles s'élaborent à partir des règles constitutives de l'activité football.

- L'opposition (combat)
- Jeu au pied (incertitude et difficulté perceptive)
- Cibles (enjeu)
- Règles (respect de la loi)

Elles posent à l'élève des problèmes techniques et stratégiques à résoudre. Ceux ci dépendent des variables utilisées par l'enseignant.

- Terrain (surface)
- Cible
- Temps
- Nombre de joueurs etc...
- Technique utilisée

6.3. : La démarche de l'enseignant est fondamentale pour former des joueurs créatifs, autonomes voire originaux et non des exécutants stéréotypés !

- Proposer
- Faire expérimenter
- Analyser et comprendre les réponses des élèves
- Faire émerger des solutions
- Ré-expérimenter etc...

Les situations doivent le plus possible conserver les notions de défis, d'enjeux...